

〈実践論文〉

## 教育の情報化 ICT 活用指導力の向上を目指して －小学2年生 道徳科の授業を通して－

Computerization of Education Toward the Improvement of ICT Leadership  
－ Through the class of the moral course in the second grade of elementary school －

関西福祉大学 石原 義行<sup>\*1</sup>

**要約：**本研究では、小学校における教育の情報化推進にあたり、ICTを活用した指導力の向上を目指し、ICTの効果的な活用手段の一つである動画教材に着目した上で、主要教科として積極的にICTの導入が図られている算数科ではなく、ICT活用の場面が未だに少ない道徳科を対象として、低学年用のICT教材を作成し、どのような効果を得られるか検証した。検証にあたっては、従来の道徳科授業で使用されてきた、発表・表示用教材である、ペープサートや紙芝居に代わり、大型ディスプレイに、授業のねらいに沿った電子紙芝居の動画を再生して児童の様子を観察した上で、全児童に14項目のヒアリングを行い、道徳の学習における電子紙芝居を活用したICT教材の効果を分析した。

**Key words：**教育の情報化，ICT活用，道徳科，電子紙芝居

### 1. はじめに

我が国において、文部科学省（2011）の教育の情報化指針では、21世紀は革新的な知識・情報・技術が、我々の日々の生活のあらゆる場面で飛躍的に重要性が向上する時代であると明示している。児童生徒に求められるものは、多様な知識と幅広い思考力を基礎とする新たな知識や価値を形成していく力である。これらの力を育成していくうえで、児童生徒一人一人が持つ個性や能力を認識し、個々の潜在能力を活かせることができるように、それぞれに合った教育を推進し、背景や能力など異なる児童生徒が交流を通して、新しい価値創造を育む教育を展開していくことが不可欠である。

これらを踏まえて注目されているのが、教育

現場へのICT機材の積極的な活用である。ICTつまり情報通信技術では、時間をはじめ、空間的制約を超越する双方の中で独自性を簡素化する特長がある。児童生徒の生活において、学習する場として大部分が学校であるが、そこにICTを導入した授業を展開し、前述の特長を活用することは、指導からの学習に、さらに児童生徒の個々の能力や特性に対応した学習方法であり、児童生徒同士が意識を共有しながら、協働的に学ぶ姿勢を育成していくと考えられている。一方で、教科指導でICTを利活用する意義として、教員が授業における児童生徒の学びをさらに詳しく把握・分析することを可能にする点にある。

しかしながら、実際的にICTを利活用した授業が学びにどのような効果を見出すのか、またどのような機材や手法がよりメリットが生まれるのかなど、明確に提示されていないことも多

<sup>\*1</sup> Yoshiyuki ISHIHARA  
Kansai University of Social Welfare

い。このことから、本研究ではICT導入が児童生徒の興味や関心を多く引き出せるのか、また学力向上にどのような要因があるのかに関して分析を行う。

## 2. 従来の授業で使用されてきた教材

### i, 従来の授業で使われてきた, 発表・表示用教材の一つである, ペープサートのメリット, デメリット

ペープサートのメリットとしては、授業現場において実演することで感動体験をはじめ、造形表現、音楽表現、場面構成表現、そして言葉などによる表現力に対する総合的な学習が、表現モデルとしての児童生徒に不可欠な感性や表現力を向上させることである。例えば、マグネット式ペープサートは、マグネットを使用して、(1)多くのキャラクターを舞台に登場させることができる、(2)棒の連結による高低の表現が可能である、(3)キャラクターの向きを自由に变化させることができる、(4)絵を描いた紙の両面を利用できる。特に、(1)、(2)、(4)は授業現場でも実践として確認しているため、その活用効果は確認されている。

また、舞台においてステンレスシートの面を背景として活用する工夫も可能であり、舞台の反転に伴い背景を表現することができることから、児童生徒の興味を惹く上で有効な手法である。併せて、劇の世界観を表現する上でも有用に活用できると思われることから、造形的な工夫も可能であることも大きなメリットと言える。

一方、デメリットとしては、特に受け手のステンレスシートによる磁力が弱く、棒が傾斜する点にある。これによって、舞台に棒を固定させなければ、劇を演じる場合、必要のないストレスの影響を受けてしまうことも想定できる。対応としては、ステンレスシートを強度な磁力のマグネットシート、または、さらに厚みのあ

るステンレスシートに変えることで改善できると考えられる。但し、付帯的な課題として、磁力が強力なマグネットシートはステンレスシートと比較して高価なものであり、また厚みのあるステンレスシートに関しては金切バサミで切断することが困難なことから、代替品においては慎重に検討する必要がある。

例えば、安価に舞台を製作するのであれば、結束バンドを使用しながら、金属製のブックエンドやワイヤーネットなどを活用することも考えられる。より一層手軽に製作するのであれば、舞台を段ボールを用いて作り、その手前にブックエンドを置くことでマグネットの棒を活用することができ、これまでのペープサートとの併用が可能になると考える。

### ii, 従来の授業で使われる紙芝居のメリット, デメリット

紙芝居のメリットを挙げると、乾(1991)によれば、個人を対象として考慮した場合、絵のサイズ、構図、文章がある絵本とは異なり、紙芝居は演じる者と視聴する多くの観客を対象に制作された双方向性を生む交流の道具であると考える。さらに、紙芝居は多様な用法を可能にする道具であって、さらに人間関係に適した視聴覚媒体である、と論じている。また、阿部(1991)では、紙芝居は我が国が持つ独自の様式を要する文化財であり、絵及び言葉のみの掛け合わせによる絵本は世界中共通だが、紙芝居はより見せる側の口と手さばきから、一人芝居の効果を見出し、物語に躍動感を与えるものである。堀尾(1991)によると、紙芝居には5つの特徴があり、(1)芝居であること。絵本や物語と違い、演劇のひとつのジャンルである。(2)みんなで見る楽しさ。(3)演者との交流。(4)言葉を育てる。(5)心の展開のテンポに合致する、と言及している。

一方デメリットとして、紙芝居と絵本の異な

る点から概観すると、紙芝居は「芝居」であって、絵本は絵を主体とした「本」という、文化財の相違であると考ええる。紙芝居と絵本では双方が絵と文で形成されており、類似している文化財で認識されている側面もあるが、あくまでも紙芝居は演じるものである。紙芝居は現実にある自身の世界において、作品の世界が拡大していく感覚である。すなわち、作品の世界が自身の空間に溶け込むことができなければ、その作品の世界に共感を創造するは不可能であるということが考えられる。

### 3. 研究目的

本研究の目的は、現在我が国でも積極的に推進されている ICT 教育やリテラシーについて、動画紙芝居を小学校 2 年生の道徳の授業に活用し、授業現場において、児童生徒に対して、実際に検証することで、その効果をはじめ、メリット、デメリットに関して明らかにする。

### 4. 研究内容

#### i, 分析対象者

赤穂市立小学校における児童 2 年生道徳科の 25 名を対象に調査を行う。<sup>1</sup>

#### ii, 仮説立て

動画紙芝居の授業での有用性について仮説立てを行う。従前の紙芝居を取り入れた授業では、教師が様々な動作や話術を使い工夫を凝らして児童に読み聞かせをしている。授業の導入として、児童に多くの興味関心を持たせているが、これは、授業者の力量に大きく左右される。現在、ベテラン層教員が大量に退職し、若手層教員が増えているなかで、ベテランと同じような話術や動作をすることは、難しい。紙芝居では語りながら効果音のマネをしたり登場人物により声を変えたり一人で何役もすることは容易ではない。また、道徳科の授業で ICT を活用した

授業は二の次になっている。

そこで、紙芝居を動画紙芝居に代えて児童生徒と一緒に見ることで時間内に子どもの変化を見る時間が増え、新たな気づきから授業者としての発問の内容も深くなると考える。また、児童は、動画紙芝居の効果音、BGM、そして映像効果から多くの情報を得ることができ、発言内容も深くなることが予想される。

2020 年度より、実施されている新学習指導要領において、「知識」は「生きて働く知識・技能」、「スキル」は「思考力・判断力・表現力等」、「人間性とメタ学習」は「主体性・多様性・協働性、学びに向かう力、人間性など」に各々対応を図るようになっている。したがって、「教育課程」について体系的に育成を目指す資質・能力として整理された 3 つの柱に対応していると考えられる。

問題解決の各々の段階で実施するうえで、生徒のメタ認知を活用する必要がある。メタ認知を活用することによって、各々のプロセスの狙いに合致した思考が適切に稼働するかについて評価し（モニタリング）、調節する（コントロール）ことが可能であると考えられる。メタ認知を促進することによって、「拡散的思考」および「収束的思考」を適正に稼働させることができ、また、課題解決に不可欠なスキルにリンクできると考える。そのうえで、課題解決後にもメタ認知を促進させ、「拡散的思考」および「収束的思考」の有用性を理解でき、これからの学習に対する思考の自発的な導入に値するものになると予想される。

#### iii, 授業現場における調査方法

電子紙芝居の作成にあたっては、文字ベースの教材から登場人物である「ウサギ」「サル」「ライオン」「パンダ」を子どもが親しみやすいキャラクターとし、それぞれが登場する場面に BGM や効果音を入れた。<sup>2</sup>

「ウサギは村のようふく屋さん」

映像（2分15秒）★場面転換 □イラスト ■画面効果 ◆BGM



図1 オープニング 00:01秒

森にある「村のようふく屋さん」店の前に、看板を出しました。『洋服は一日に一つだけしか作れません。でも、洋服をていねいに作ります。どうぞ、注文に来てください。』

- ウサギと看板のイラスト
- ウサギと看板にズームアップ
- ◆ 軽快な BGM



図2 00:26秒

はじめて、サルが来ました。

- ★ 鈴を鳴らし、サルの声とともに場面転換
- 楽しく登場するイメージのイラスト
- ◆ 楽しい BGM



図3 00:31秒

はじめて、サルが来ました。サルは、「明日は、ぼくの誕生日だ。急いで服を作ってね。新しい服を着て、みんなをお迎えしたいんだよ。」と言いました。

- 誕生日会をイメージしたイラスト
- ◆ ハッピーバースデー合唱の BGM



図4 00:47秒

ウサギは、「はい、はい、わかりました。急いで、服を作ってあげますよ。」と答えました。

- 笑顔のウサギのイラスト
- ウサギの笑顔にズームアップ
- ◆ リズム感のある BGM



図5 00:59秒

二番目に来たのは、こわいライオンです。

- ★ 鈴を鳴らし、ライオンの声とともに場面転換
- 威厳のあるイラスト
- ◆ 怖いイメージの BGM



図6 01:06秒

ライオンは、「明日、パーティーがあるんだ。おれの服を早く作ってくれ。」と言って、さっさと行ってしまいました。

- パーティーをイメージしたイラスト
- ◆ 怖いイメージの BGM



図7 01:21秒

ウサギは、「ライオン君の服を早く作らないと、いじめられそうだ。」と思いました。

- ウサギの困った様子のイラスト
- ウサギの表情にズームアップ
- ◆ 怖さの余韻が残る BGM



図8 01:32秒

三番目に来たのは、なかよしのパンダです。

- ★ 鈴を鳴らし、パンダの声とともに場面転換
- なかよしをイメージしたイラスト
- ◆ 明るいBGM



図9 01:39秒

パンダは、「明日、ピクニックに行くんだよ。素敵な洋服を着て行きたいから、明日までにたのんだよ。」といいました。

- ピクニックををイメージしたイラスト
- ◆ 明るく楽しいBGM



図10 01:51秒

ウサギは、「三番目だけど、仲よしだから、先に作ってあげようかな。」と思いました。

- 少し迷っているウサギのイラスト
- ウサギの表情にズームアップ
- ◆ 明るいBGM

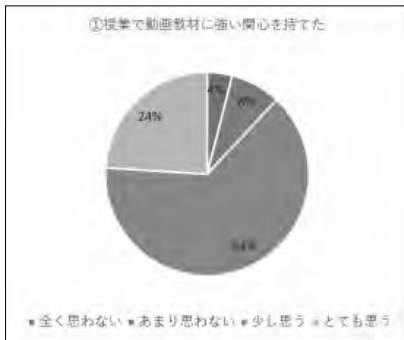


図11 20:00秒

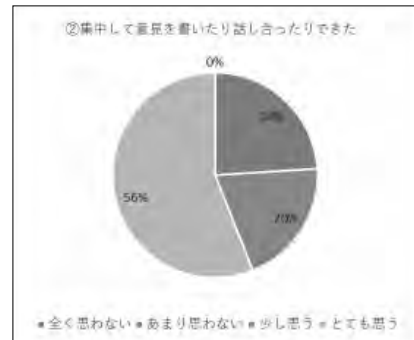
明日までに、服は一着しか作れません。『だれの洋服から、先につくろうかな。』ウサギは、困ってしまいました。

- 楽しみにしている登場人物のイラスト
- 困っているウサギのイラスト
- ◆ 迷っている感じのBGM

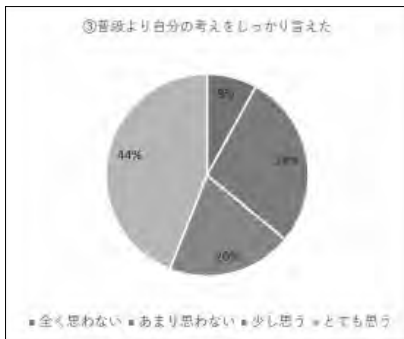
#### iv , ヒアリング結果



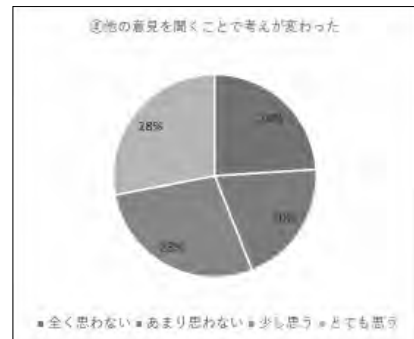
- 動画教材の興味関心について問う。  
・おおむね関心を持てたと評価している。



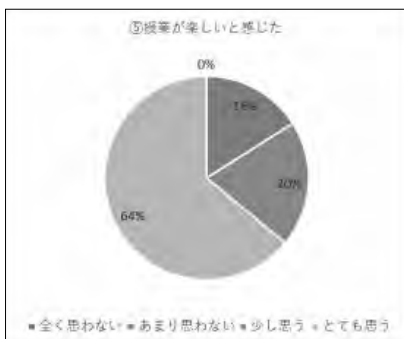
- 動画教材の分かりやすさを問う。  
・授業の導入教材として相応しいと感じる。  
・あまり思わないと感じた児童もいることからどのような課題があるのか検討する必要がある。



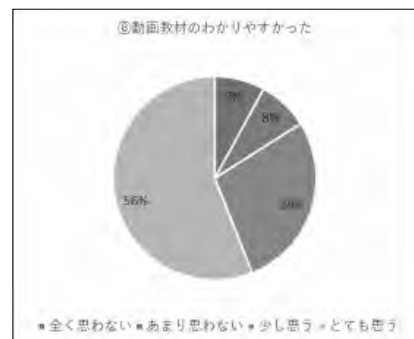
- 自分の意見をしっかりと伝えることができたかを問う。  
・「とても思う」あるいは「少し思う」と答えているものが多い。



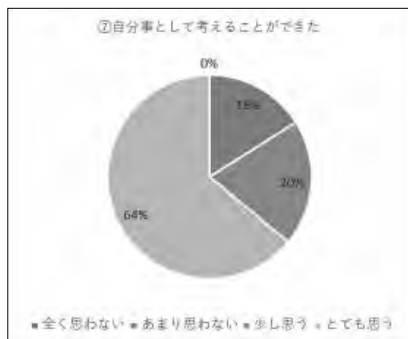
- 他の意見を聞くことで考えが変わったか問う。  
・「とても思う」あるいは「少し思う」が6割近くを占めており、多くの児童の意見に触れることで自分の意見を再検討した者が多かったことが窺われる。



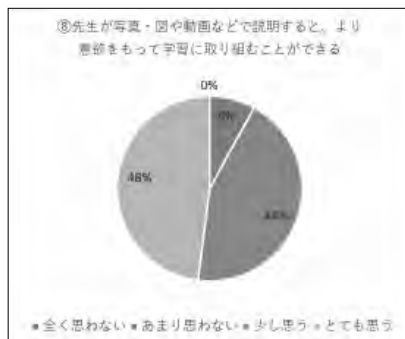
- 動画教材の分かりやすさを問う。  
・授業の導入教材として相応しいと感じる。



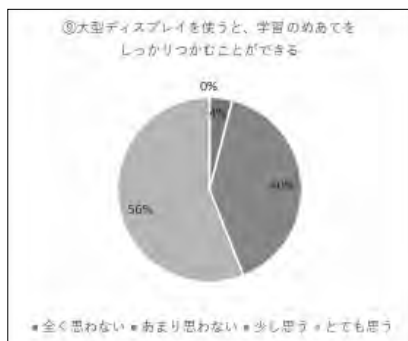
- 動画教材の分かりやすさを問う。  
・授業の導入教材として相応しいと感じる。



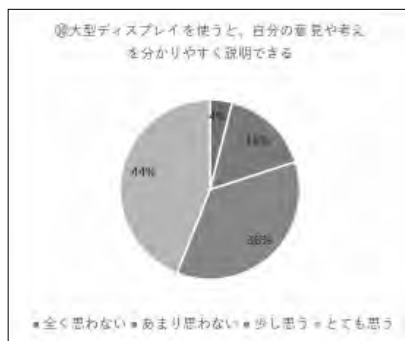
- 動画教材の分かりやすさを問う。
- ・十分に理解しやすいものと確認できる。
  - ・身近に感じるかどうかについては「とても思う」「少し思う」と答える者が多かったものの必ずしも身近に感じられていないことがうかがわれる。



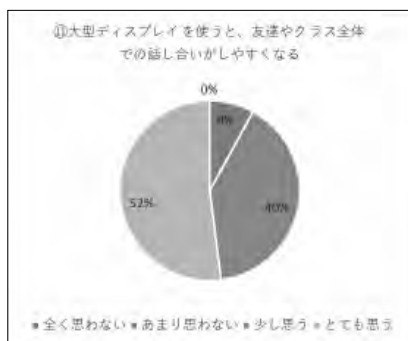
- 学習に取り組む姿勢を問う
- ・92%の児童が肯定的な回答を示している。



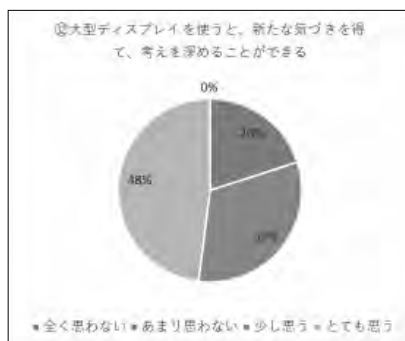
- 「めあて」をしっかりとつかむことができるか問う。
- ・96%の児童が肯定的な回答を示している。



- 「主体的な学び」について問う。
- ・80%の児童が肯定的な回答を示している。

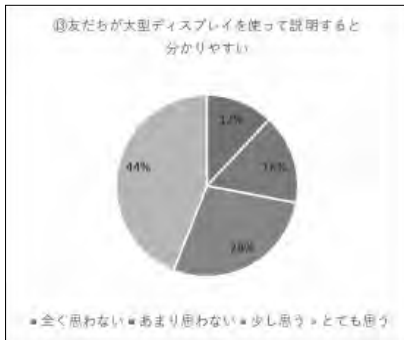


- 「対話的な学び」について問う。
- ・92%の児童が肯定的な回答を示している。



- 「深い学び」について問うている。
- ・80%の児童が肯定的な回答を示している。





- 聞くことによって理解する事について問う。  
 ・72%の児童が肯定的な回答を示している。

今回のヒアリングによって、2 分 15 秒の動画教材で多様な道徳的課題を扱うことができると確認できた。特徴の強い回答について、個別に解釈を行うと以下ようになる。

#### ⑦について

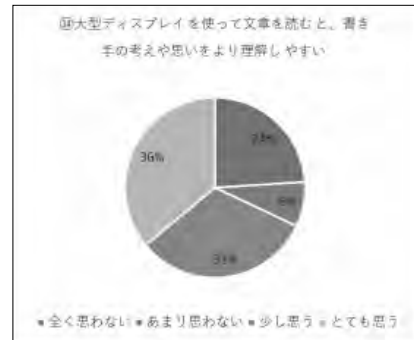
考えたり議論することができる課題を 2 分という短い時間で提示することが可能である。二者択一のように出される意見の幅を狭くすることなく、多様な意見が出される道徳授業が可能であると思われる。直接的に自分事でも他者と考えを交流することで自分の考えとして深まっていくと考えられる。

#### ⑧⑨について

これらの結果から ICT 活用指導力の高い教員が、大型ディスプレイなどを活用し、児童の興味関心を引き出し、分かりやすい授業づくりを行うことで児童は、学習の目当てをしっかりとつかみ意欲的に学習に取り組むことができると考えられる。

#### ⑩⑪⑫について

3 つの問いについて、概ね 8 割以上の児童が肯定的な回答をしている。これらの結果より、ICT 活用により、話し合いがしやすく、他者との関わりを通した新たな気づきを得て、考えを深めているなど、学びが活性化している。



- 読解について問う。  
 ・80%の児童が肯定的な回答を示している。

#### ⑭について

他者が大型ディスプレイを使って説明すると様々な解き方に触れ、分かりやすく、理解しやすくなる。書き手の考えや思いをより理解しやすくなるなど、ICT 活用により理解が促進していることが分かった。

#### 発話記録から

教 師：洋服は 1 日に一着しか作れません。  
 誰のを作ればいいですか？

児童 A：ぼくは、さきにサルを作った方がいいと思います。理由は、ライオンはパーティ、パンダはピクニックだけど、あすしかないことはないからです。

児童 B：ライオンだともうふくを作るとしても、パーティは自分のお気に入りできればいい。パンダはピクニックだけど 1 つしか作れないのではかの店に作ってもらったらい。

児童 C：ぼくは、サルにふくを作ったらいとおもいます。サルは 1 ばんめに来たし、あすは。サルのたんじょうび会だからです。たんじょうびは 1 年に 1 かいだから、パンダのピクニックはいつでもできるからです。

教師：でもサルさんの人、パンダさんは、なかよしなんだよ。そのなかよしさんからお願いされたんだよ。大好きなパンダさんからお願いされたんだよ。

児童D：なかよしのパンダだからって一ばんさいしょに作るのはよくないと思います。

児童E：パンダはあすじゃなくてもいつでもピクニックに行けるし、自分の家の自分で買ったふくをきて、一番お気に入りののをえらんだらいいし、ライオンも自分が持っているものからさればいいし、ウサギさんはおサルさんに「いいよ」って「わかりました」って言っていたから、私はおサルさんだと思いました。

教師：ではパンダさんがもし、明日誕生日だったらどうしますか？

児童F：誕生日だからって1ばんに作るのはよくない。1ばんさいしょに來たからつくる。

教師の2回目の発問は、児童の発言内容を踏まえ、深く考えさせるための発問をしている。それに対し児童の発言内容が一言だけに終わらず理由に深まりを感じる。

教師の3回目の発問は、はじめに予想していた流れでなかったため、さらに突っ込んだ発問になっている。児童Fは、これに対し的確な回答をしている。この学習のねらいに気づいている。

動画紙芝居を通して児童どうしの発言内容から深まりを感じる。教師の発問内容にも児童の思考を深めるタイミングで発問している。動画紙芝居だから児童と一緒に視聴し児童の表情を見逃さず、深まりのある授業展開となっている。

## v, 分析結果

本研究で、授業の現場に取り入れた自作の動画紙芝居の質的な効果として、児童の個人としての学びがグループとしての学び意識へと変化したことが確認できた。それについての考えられる要因として以下に2点挙げられる。

第1に、グループでの活動の中で、児童の基本的な概念として、電子玩具をはじめ、子ども向けの複数人対応の電子ゲームやキッズ家電、そして、日々において、家族や児童同士で使用するスマートフォンの利用など、電子機器に対する抵抗感は低く、むしろ日常生活の中で接する機会が多い事である。総務省(2018)による「青少年のインターネット利用環境実態調査」では、実に小学生のおよそ46%が所有していることが分かっている。現在において、児童には自然体でPCや電子機器を受け入れていることが分かる。

第2に、動画紙芝居を観る児童同士で、一緒に目的を共有する意識が強まり、自然発生的な協働に発展していった。授業の現場では、児童の意識の中に、ICTを介して協働へと発展させる傾向があることが分かった。

第3に、教師と一緒に見ることで子どもの表情の変化がどの場面であるかを知ることができ発問にも、ICTを使用しないときと比較して深くなっていることが発話記録からわかる。

## 5. まとめ

ICTリテラシー教育のイメージとして、まず、PCをはじめ、インターネットなどの操作技術の習得を連想させられることが多いが、特に、小学校低学年を対象とした教育では、授業の現場として、興味や関心を持ってもらうための慣らし的な取り組みがされていると考えられる。「リテラシー」が本来持つの意味として、これまでは「読み書きできる能力」が中心であった。しかしながら、現代においては、それに加えて、

人とのコミュニケーションをとりながら、社会生活を送る上で必要不可欠な力と言うこともできる。さらに、ICT リテラシーでは、知識・情報・技術を融合させることによって使いこなす情報活用能力でもあると考えられる。特に、技術は人が知識や情報を共有するためにあることから、まさに動画紙芝居という ICT 技術によって、児童が知識や情報を共有する環境形成が、より有用的な意味合いを持ったと考える。

本研究において、小学校における動画紙芝居を活用した環境では、ICT を導入した授業現場を構築することにより、児童の無意識の中で、ICT に対する認識を育んできた。今後 ICT 導入を実施した授業を重ねるごとに、児童自らが必要に応じて ICT による動画紙芝居をはじめ、タブレットを使用した教育道具など、様々な電子ツールを選択し、授業の中に位置づけていくことも考えられる。ICT の独自の特徴として、その即時性やインタラクティブ性から、動作におけるレスポンスがとても明確且つビジュアル的であることから、児童が自身の行動や動作を省察することを極めて容易にすると推定できる。さらには、「考える」という動作の自発的な展開が可能となり、「考える」ことで、自身の中で概念化したことを教室におけるグループや仲間内での協働意識や共通認識へと変化させながら実践し、それが共通の経験となっていくと考える。

これまで、児童は各々が個性として表出している独自傾向を持ち合わせていると考えられていたことから、ICT を活用しない従来の授業では、個々に応じた学習サイクルで、多様な葛藤が創出することが想定された。しかしながら、授業において児童生徒の実体験に代替するものとして ICT を位置づけるのではなく、実体験を充実させていくプロセスで、それに基づくツールとして活用する位置づけに用いた際は、ICT の持つ多様な特徴は、従来の授業現場をより充

実させるものになると考える。

## 註

- 1 分析対象となる小学校 2 年生に対して、以下に示す 3 回の授業を行った（表 1）。また、教科内容並びに教員の授業方法の影響を受けないように同一の教員を対象とし、科目は道徳の授業を分析対象とした。なお、今回分析対象となる教員は「ICT 活用指導力が高い教員」として抽出されている者から特定した。

（表 1）

回	日時	単元	ICT 活用の有無
第 1 回	令和元年 6 月 26 日	2 年道徳 「きいろいベンチ」	活用無し
第 2 回	令和元年 7 月 3 日	2 年道徳 「ぬれたボール」	活用有り
第 3 回	令和元年 7 月 10 日	2 年道徳 「村の洋服屋さん」	活用有り

- 2 「ウサギは村の洋服屋さん」（「だれのをさきにしようかな」文溪堂一部改作）、元の教材は、文章だけの教材である。ジレンマ教材として取り上げるのに適した教材である。

## 参考文献

- 加藤明（2019）『新学習指導要領をひもとく』文溪堂
- 高橋純（2010）『新学習指導要領において必要とされる教員の ICT 活用指導力の検討』上（越教育大学研究紀要）第 29 巻 P132～P137
- 藤川大祐（2017）『動画教材と意見分析ツールを活用した道徳授業のプログラムの開発』（千葉大学教育学部研究紀要）第 66 巻 第 1 号 P275～P276
- 大阪市教育委員会（2017）『大阪市学校教育 ICT 活用事業「中間まとめ」』P3～P26
- 阿部明子（1991）「紙芝居の本質と保育」阿部明子・上地ちづ子・堀尾青史共編、童心社
- 乾孝（1991）「視聴覚文化のなかの紙芝居」阿部明子・上地ちづ子・堀尾青史共編、童心社
- 佐々木宏子（2000）『絵本の心理学』、新曜社
- 清水康敬・山本朋弘・堀田龍也・小泉力一・横山隆

光 (2008) 「ICT 活用授業による学力向上に関する総合的分析評価」『日本教育工学会論文誌』 No. 32 (3)

鷹岡 (2016) 「ICT を活用した授業・学習実践の現状と今後の方向性」『教育システム情報学会誌』 No. 33 (1)

永柴孝堂 (1977) 『新しい「紙人形」教材ペープサート脚本集』, ひかりのくに

堀尾青史 (1991) 『心をつなぐ紙芝居』 阿部明子・上地ちづ子・堀尾青史共編, 童心社

まっいのりこ (1998) 『紙芝居・共感のよろこび』, 童心社

右手和解 (2011) 「心に届く, 紙芝居の演じ方」『紙芝居—子ども・文化・保育』, 一声社

村上幸雄 (1978) 『ペープサート A から Z』, 童心社

山本駿次朗 (1986) 『子どもとつくるペープサート』, 小学館

pdf 最終アクセス日 2019 年 10 月 15 日)

(令和 2 (2020) 年 1 月 6 日受理)

## 参考ウェブサイト

- ・田中博之・木原俊行・大野裕己 (2005) 「総合教育力の向上が子どもの学力を伸ばす - 学力向のための基本調査 2004 より」 (<https://berd.benesse.jp/shotouchutou/research/detail1.php?id=3232> 最終アクセス日 2019 年 10 月 16 日)
- ・文部科学省生涯学習政策局情報教育課 (2016) 「学校における ICT 環境整備の状況について」 ([http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/\\_icsFiles/afieldfile/2017/11/15/1398036\\_12.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/_icsFiles/afieldfile/2017/11/15/1398036_12.pdf) 最終アクセス日 2019 年 10 月 17 日)
- ・文部科学省 (2018) 「学校における教育の情報化の実態等に関する調査【速報値】について」 ([http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/30/08/1408598.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/30/08/1408598.htm) 最終アクセス日 2019 年 10 月 15 日)
- ・文部科学省 (2017) 『平成 29 年度 学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果』 総務省 (2018) による「青少年のインターネット利用環境実態調査」  
[https://www.soumu.go.jp/main\\_content/000636003](https://www.soumu.go.jp/main_content/000636003)